

Obiettivi del Capitolo

Sconfiggere Re Shalop e fermare l'attacco a Conca Testacaduta.

Vittoria

I Topi vincono se riescono a sconfiggere Re Shalop e a liberare Conca Testacaduta dai Servitori.

Sconfitta

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino Fine sul Segnalibro prima che i Topi abbiano sconfitto Re Shalop e i suoi seguaci, se la tana dello sceriffo viene bruciata o se tutti i Topi vengono Catturati allo stesso tempo, i Topi vengono sconfitti.

Preparazione del Capitolo

Fine del Capitolo

Collocate il segnalino Fine a pagina 7 del Segnalibro.

Preparazione del Gruppo

Scegliete i 4 Topi che prenderanno parte al Capitolo. Il Principe Collin deve essere scelto come uno dei Topi di questo Capitolo. Ansel non può essere scelto.

Nota per i Giocatori di una Campagna: Se giocate questo Capitolo come parte di una Campagna, i 4 Topi scelti per il Capitolo Settimo (e Ottavo) non possono essere scelti per questo Capitolo.

Preparazione del Mazzo Incontri

Per comporre il Mazzo Incontri, mescolate e collocate tutti gli Incontri Normali e poneteli coperti nell'apposito spazio della Plancia di Controllo. Gli Incontri Difficili non vengono usati in questo Capitolo.

Preparazione delle Stanze

Collocate questi 3 Tabelloni come raffigurato: Crinale del Cardo, Boscoinfranto, Conca Testacaduta.



Collocate i 4 Topi usati in questo Capitolo sulla casella indicata. Inoltre, collocate un segnalino Arrampicarsi sull'Albero sulla casella indicata. Iniziate questo Capitolo rivelando una carta Incontro.

Regole Speciali del Capitolo

Combattimento Notturno

Tutto questo Capitolo è ambientato Nottetempo. Collocate il segnalino della luna sulla Ruota del Formaggio e non rimuovetelo in caso di un'evocazione. La condizione di Nottetempo si aggiunge a qualsiasi altro pericolo delle carte Incontro, come la Pioggia o le Api Fastidiose.

Olga il Gufo

Dato che i Topi hanno salvato l'uovo di Olga in un Capitolo precedente, il gufo si sente in debito nei loro confronti. Una volta durante questo Capitolo, quando esplorano un Tabellone esterno di Sottobosco, in aggiunta agli eventuali servitori, i giocatori possono scegliere di collocare anche il segnalino di Olga il Gufo su una qualsiasi casella di Entrata dei Servitori. I Topi sono immuni a qualsiasi Ferita provocata da Olga; soltanto i Servitori ne vengono influenzati. Quando un Topo ottiene un 1 al suo tiro per il movimento, Olga non si muove verso quel Topo.

Nota per i giocatori di una Campagna: Se giocate questo Capitolo come parte di una Campagna, il segnalino di Olga